
revista digital
ARKADE
Ano III - Edição 54
CALL OF DUTY
BLACK OPS II
ISSN 2175 - 4071

APOIO

COOLER MASTER

Tt eSPORTS By Thermaltake

Thermaltake Cool all Your Life

ONGAME

RADEON GRAPHICS AMD

proximo games® Let's play

CLONE®

SKIN GAMER GAMER WEAR

CM STORM BY COOLER MASTER

Pixel3 EDITORA DIGITAL

acigames Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games

BGS BRASIL GAME SHOW

revista digital ARKADE

Editor-chefe
Raphael Cabrera

Redação
Rodrigo Pscheidt
Renan do Prado
Daniel Zimmermann

Design
Erick Drefahl
Alan Daniel Ferreira

Marketing
Suzane Skroch
Leandro Motta

Colaboradores
Fernando Paulo
Edimartin Martins
Alexo Mello
Luigi Olivieri
Henrique Gonçalves
Dayan Valente
Fábio Torres

ISSN 2175 - 4071

EDITORIAL

A importância dos periféricos

Como nesta edição temos mais um FPS dos grandes, resolvi variar um pouco o editorial. Hoje vou falar sobre a importância da utilização de bons acessórios e periféricos para jogar, seja um FPS ou não. Inúmeros são os fabricantes de equipamentos e acessórios para consoles e PCs, e a escolha de equipamentos com um bom custo-benefício é importantíssima para garantir uma maior imersão e aumentar o aproveitamento de um game ao máximo, sem gastar toda sua grana nisso. Um exemplo clássico é jogar Playstation 3 em uma TV de baixa definição, tendo a experiência extremamente prejudicada, enquanto no outro extremo está em utilizar cabos HDMI banhados a ouro, que são caríssimos e não melhoram significativamente os gráficos. No futuro vamos falar mais sobre hardware, periféricos e acessórios, e vamos te dar boas dicas do que usar para jogar. Enquanto isso, confira nossa edição sobre o Call of Duty: Black Ops II, um dos shooters mais esperados do ano! Relaxe e aproveite, seja bem-vindo à Arkade!

Raphael Cabrera
Editor-chefe

ÍNDICE

DICA:

Você também pode usar as setas do seu teclado para navegar !

Revista Arkade - Rua Lamenha Lins, 62, 3° Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil
Email: contato@arkade.com.br

Call of Duty: BLACK OPS

A franquia Call of Duty recebe ano a ano um novo capítulo onde uma coisa sempre é certa: será sucesso absoluto. A série Modern Warfare, por exemplo, tornou-se uma trilogia ambientada nos tempos atuais, com a guerra se espalhando ao redor do mundo. Em Call of Duty: Black Ops, nós visitamos um período que atualmente é pouco explorado em games de tiro: A Guerra Fria.



O game já começa tenso, de uma forma jamais vista na série: estamos numa sala escura, controlando apenas a visão de um homem ensanguentado, preso a uma cadeira elétrica, e sendo interrogado sobre algo que não se lembra. A missão principal do game: buscar na própria memória informações perdidas para localizar uma estação de transmissão que ordenará a ativação de uma arma biológica que destruirá toda a população dos Estados Unidos.



Sob a ótica de três personagens distintos, vemos as batalhas do protagonista Alex Mason, atormentado por números que aparecem em todos os lugares que ele olha, e que ele não se lembra qual seu significado.

Temos ainda Viktor Reznov, que já apareceu em Call of Duty: World at War e ajuda Mason a seguir em frente de uma





forma inacreditável (vamos evitar spoilers) e Jason Hudson, um agente durão do CIA, capaz de fazer o que for necessário para o cumprimento da missão. Por fim, temos o inesquecível Frank Woods, o carismático soldado americano autor de várias frases memoráveis do game.

Black Ops chegou causando impacto e polêmicas diplomáticas: já na primeira missão do game, nosso objetivo é simplesmente matar o líder cubano Fidel Castro. Logo em seguida, vemos o ex-presidente dos Estados Unidos John F. Kennedy dando-nos a missão de acabar com os planos do vilão soviético Nikita Dragovich, que (obviamente) quer destruir os EUA. Tanto Fidel quanto Kennedy podem ser controlados no modo especial de zumbis, o “Five”, onde combatemos desmortos ao lado de Robert McNamara e Richard Nixon.

Boa parte do sucesso da série Call of Duty deve-se ao multiplayer, e Black Ops manteve a qualidade que se esperava, oferecendo tiroteios rápidos e desafiadores. Black Ops sem dúvida foi um grande game, que contou uma história cinematográfica e cheia de ação. Agora, a série se aventura por um novo cenário, em um futuro não muito distante dos tempos atuais, onde podemos utilizar um arsenal de incríveis armas e gadgets futuristas. Chegou a hora de ver o que Call of Duty nos preparou para o futuro, e isso você confere na nossa análise completa de Call of Duty: Black Ops II!





CALL OF DUTY BLACK OPS II

Com uma pegada futurista e gadgets incríveis, Call of Duty visita o futuro (nem tão revolucionário) pela primeira vez.

FICHA TÉCNICA



Platafomas

Jogadores

1 - 4 Co-op Offline
Multiplayer Online

Gênero	FPS
Produtora	Treyarch
Publisher	Activision
Mídia	Disco e Download
Lançamento	13 de Novembro de 2012
ESRB	M +17 anos

Lançamentos e muito mais! Seja um gamer completo na

proximo games™

Let's play







/proximogames.br www.proximogames.com.br @proximogames

Entra ano, sai ano, e a franquia Call of Duty continua firme e forte na liderança dos games de tiro em primeira pessoa. Seja enfrentando concorrentes de peso como Battlefield 3 no ano passado, ou passando por crises internas - como a demissão dos criadores da Infinity Ward após o lançamento de Modern Warfare 2 - a cada novo game lançado a série atinge números impressionantes de vendas. Neste ano, mais um recorde: 500 milhões de dólares nas primeiras 24 horas após o lançamento.



Com tanta grana envolvida, era de se esperar uma sequência revolucionária, capaz de deixar jogadores de queixo caído, certo? Nem tanto. Call of Duty: Black Ops 2 segue a velha receita de sucesso da série ao pé da letra mas, mesmo com poucas inovações significativas, consegue ser um game bastante divertido e acessível, e mostrar por que a franquia ainda domina essa geração de consoles.



Produzido pela Treyarch, Black Ops 2 leva a série Call of Duty pela primeira vez ao futuro. A trama se passa no ano 2025 e é protagonizada por David Mason, filho de Alex Mason, o personagem principal do primeiro Black Ops. Apesar disso, a camapanha conta com várias missões em flashback, mostrando o que aconteceu depois do final do primeiro jogo.

A história gira em torno de uma nova Guerra Fria - desta vez entre China e Estados Unidos - e da caçada humana a Raul Menendez, um traficante e terrorista que já dava trabalho nos anos 70 e 80 e que,

após inúmeras reviravoltas, ainda consegue se tornar uma dor de cabeça também no futuro. Menendez é uma espécie de gênio do mal, motivado pelo ódio ao mundo capitalista e por um desejo sórdido de vingança, e tudo o que ele quer é causar uma guerra apocalíptica entre as maiores potências do mundo.

Cabe a Mason, juntamente com velhos e novos aliados, seguir os rastros de Menendez e colocar um fim definitivo aos planos do vilão, evitando a destruição mútua das grandes nações.

O lado mais interessante dessa história é a concepção de futuro da Treyarch. A tecnologia moderna apresentada no game traz versões mais avançadas de coisas que já existem, como veículos não tripulados, robôs e equipamentos de última geração. São legais também as referências ao poder da Internet, das redes sociais e das crises envolvendo uma possível guerra cibernética de grandes proporções.



Na teoria, o game tinha tudo para contar uma das melhores histórias da série, mas não é bem isso que acontece. Na necessidade de impressionar, o enredo acaba se tornando exagerado e muitas vezes confuso, deixando o conceito bem elaborado de futuro em segundo plano e dando muita prioridade ao espetáculo, às explosões e à megalomania.

Essa pegada cinematográfica sempre foi um dos fortes da série Call of Duty, mas ela costumava ser um recurso utilizado para aumentar o impacto das batalhas e momentos dramáticos que os personagens enfrentavam como soldados. Dessa vez, as cenas explosivas vêm em primeiro lugar, não importando se fazem sentido ou não. Isso prejudica a tradição da série de mostrar combatentes reais em conflitos perigosos, pois é um problema que já vem acontecendo há algumas edições do game e infelizmente parece ser o novo padrão.









Em diversos momentos durante a história, o jogador se sente mais um herói de um filme de aventura do que um verdadeiro soldado em uma missão de vida ou morte. Sabemos que se sentir um herói é legal, mas onde está o realismo, a sensação de perigo no campo de batalha? Boa parte da culpa disso é do roteiro, que se apoia em clichês, situações absurdas e personagens manjados para contar uma história que, apesar de ser divertida no geral, pode acabar decepcionando gamers mais exigentes.

Ainda assim, alguns pontos altos conseguem salvar a história e manter o jogador interessado, como os golpes de mestre do vilão e momentos em que podemos assumir o controle de personagens diferentes. Este é também um dos jogos mais violentos da série, com diversas cenas de tortura, mutilações e corpos pegando fogo.

A jogabilidade é essencialmente a mesma que estamos acostumados: controles impecáveis e ação frenética. As armas futuristas são legais, a resposta aos controles é perfeita e há vários equipamentos e veículos interessantes. Os inimigos não são lá os mais espertos, como de costume, mas oferecem um desafio decente ao jogador, especialmente nas dificuldades mais altas. Os robôs e veículos não tripulados ajudam a trazer um novo tipo de desafio em relação aos bandidos comuns, e podem ser utlizados para abordagens táticas mais elaboradas.







Na essência, ainda é o mesmo "mirar, atirar, mudar de posição, explodir helicópteros" de sempre, mas apesar de simples, essa fórmula continua muito divertida, especialmente quando acompanhada de objetivos interessantes e desafiadores. O lado ruim é que isso continua mantendo a campanha muito linear, o que deixa o jogador muito limitado, precisando seguir por caminhos delimitados e cumprir objetivos de maneiras pré-estabelecidas para conseguir avançar.

Black Ops 2 até tenta vencer um pouco essa limitação, mas por incrível que pareça, muitas vezes este esforço acaba estragando a diversão. Por exemplo, temos alguns mapas mais abertos que permitem que o jogador se movimente em várias direções para completar os objetivos. Na teoria isso é muito legal, mas na prática os anos de tradição linear falam mais alto, e o jogador que tenta ir um pouco além pode acabar cercado por inimigos que surgem do nada ou morrer por "abandonar a missão", mesmo não se afastando muito da rota padrão.

Ainda no quesito liberdade, o que realmente funcionou e ficou legal é o novo sistema de escolhas e consequências. Dentro do universo Call of Duty, o game é pioneiro em oferecer decisões e mostrar suas consequências aos jogadores. O desempenho durante as missões pode afetar o desenrolar da campanha, causando diversos acontecimentos diferentes como a mudança de objetivos e até mesmo a morte de personagens centrais da trama. Essas mudanças abrem um leque de variados finais para a campanha, uma novidade muito bem-vinda à franquia.



AMD Radeon HD Série 7000

A **única** com suporte **Eyefinity 2.0** com a **tecnologia HD3D**.

- A primeira GPU fabricada na arquitetura de 28 nm;
- Poder de overclock que ultrapassa 1Ghz;
- A primeira placa de vídeo com suporte PCI-Express 3.0 e Direct X 11.1;
- Mais de 55 prêmios no mundo todo.
- Tecnologia de ponta inigualável;



AMD



Outra boa novidade é a customização do equipamento antes de cada missão, uma característica comum do multiplayer que funciona muito bem durante a campanha. É possível escolher armas, acessórios, camuflagens, granadas e até perks – as habilidades do soldado - que facilitam sua vida durante as missões e abrem novas formas de completá-las.

Com certeza o ponto mais inovador, mas também mais polêmico e quebrado do singleplayer são as novas missões paralelas, chamadas de Strike Forces. Nelas, o jogador tem o controle de vários grupos de soldados, robôs e veículos a partir de uma visão aérea do cenário.

É possível posicionar as tropas e ordenando ataques a fim de completar diferentes objetivos como defender uma base ou destruir um alvo chave, tudo em um estilo que lembra um game de estratégia. Durante a missão, o jogador pode também controlar diretamente cada soldado e veículo, alternando livremente entre eles.

Seria uma ideia genial, mas na prática essas missões são uma verdadeira bagunça. Os soldados não respondem bem aos comandos e tem uma inteligência artificial péssima, se posicionando muito mal e morrendo facilmente, o que torna a experiência caótica e frustrante. Uma adesão ousada, mas completamente desnecessária.









Muitas das mudanças que listamos acima entram em conflito com a linearidade da franquia e não se saem tão bem. Ponto para a Treyarch por tentar incluir novidades que mudam um pouco a fórmula manjada da série, mas não se pode dizer que Black Ops 2 tenha trazido grandes inovações que realmente enriquecem a experiência de jogo.

Por incrível que pareça, os gráficos do jogo estão muito bons, considerando que o game usa o mesmo motor gráfico há anos. Os ambientes são bem desenhados e iluminados, os modelos dos personagens, veículos e armas são muito bem feitos, e salvo uma ou outra textura ultrapassada, o game tem um visual incrível. A destruição dos cenários é convincente, embora não chegue nem aos pés da demolição vista em um Battlefield 3. E se por um lado o visual limpo e definido do game é um ponto positivo, a música de Black Ops 2 não ajuda muito. Apesar de não ser ruim, a trilha sonora também não é nem um pouco marcante. Um ou outro tema se sai bem, especialmente nos modos Multiplayer e Zombies, mas no geral o que temos são composições genéricas e facilmente esquecíveis.

Os efeitos sonoros e as vozes dos personagens, por sua vez, são ótimos, desde o som das armas, explosões e veículos, até os diálogos gravados por diversos atores conhecidos como Sam Worthington (de Avatar e Fúria de Titãs, que aqui assume o papel do protagonista David Mason) ou Michael Rooker (o Merle da série de TV The Walking Dead, aqui no papel do aliado Mike Harper).



Nos consoles, o game conta ainda com uma dublagem competente em português.

Quando termina-se o modo singleplayer, porém, a diversão está apenas começando. Se a campanha solo ficou um pouco abaixo da expectativa criada pelo primeiro Black Ops, dessa vez a Treyarch realmente caprichou no multiplayer. Apesar de não ser perfeito, a jogabilidade do modo online está tão boa quanto a dos melhores games da série e também traz algumas mudanças interessantes.

A criação de classes, por exemplo, está mais flexível do que nunca. Em cada classe, o jogador tem 10 espaços que pode ocupar da maneira que achar melhor, podendo usar tanto as novas Wildcards - que oferecem opções de customização bem interessantes - quanto poder carregar mais granadas, equipar acessórios extras nas armas ou usar perks adicionais, possibilitando combinações nunca antes vistas na franquia.



Desta vez, o conceito de recompensar jogadores que fazem pontos para o seu time virou padrão, na forma dos Scorestreaks, substituindo os antigos Killstreaks (os bônus como helicópteros e radares que o jogador ganhava ao matar inimigos). Isso incentiva o trabalho em equipe, uma vez que capturar uma bandeira, por exemplo, garante 200 pontos ao jogador, enquanto matar um inimigo vale apenas 50 pontos.

As novas recompensas ficaram bem legais, indo desde os tradicionais UAV, ataques aéreos e helicópteros, até o destravamento de gadgets e máquinas de destruição futuristas apresentadas na campanha. O game apresenta um arsenal variado para agradar a todos. Vários acessórios podem ser desbloqueados conforme cada arma é usada, melhorando características como a precisão e a velocidade de movimento. Os controles e a movimentação ficaram dinâmicos e precisos, oferecendo uma ótima jogabilidade, com a ação acontecendo em mapas bem elaborados e interessantes, mas não memoráveis.

A decepção do multiplayer ficou por conta da ausência dos tradicionais servidores dedicados, erro que já havia causado muito descontentamento em versões anteriores.



Desta vez, a Activision entregou um modelo confuso onde não é possível alugar servidores, não havendo sequer uma lista de servidores dedicados. A empresa garante que existem servidores agregados ao sistema de busca de partidas, mas na prática isso significa que não é possível selecionar o servidor em que se quer jogar, nem manter um servidor com regras específicas.

Nos consoles, isso não chega a ser um grande problema visto que há milhares de jogadores brasileiros conectados, e é muito grande a chance de se encontrar uma partida com uma boa conexão. Já na comunidade do PC, onde o número de jogadores é um pouco menor, acabamos ficando muitas vezes a mercê da maioria estrangeira, enfrentando problemas de conexão e muita desvantagem. Esse problema também dificulta a vida dos grupos de amigos, times e comunidades que costumavam jogar juntos em servidores dedicados.

Algumas questões de desequilíbrio também têm trazido críticas, como o fato de existir certa vantagem em determinados tipos de armas. O game realmente privilegia uma jogabilidade mais simplificada, com acessórios que facilitam a vida de jogadores que não usam mira, por exemplo. Não é raro vermos jogadores usando apenas facas e competindo de igual para igual com soldados fortemente armados, algo muito errado em um game que se diz de tiro.

Ainda assim, a experiência de um jogador no modo multiplayer pode variar muito dependendo do seu estilo de jogo, dos mapas e tipos de missões que ele joga. O modo Hardcore, por exemplo, onde um











ou dois tiros geralmente são suficientes para matar um inimigo, praticamente iguala a força de todas as armas e proporciona uma jogabilidade mais tática e equilibrada. Infelizmente, apenas quatro modos de jogo estão disponíveis na versão Hardcore.

Mesmo sem muitas inovações, mantendo certos defeitos e deixando espaço para discussões, é fato que o multiplayer de Black Ops 2 é um modo viciante, que oferece muitas e muitas horas de diversão para quem curte o gênero. Não temos grandes novidades aqui, mas o que temos é o suficiente pra deixar milhões de jogadores ocupados pelos próximos meses.

E finalmente, se o jogador estiver cansado de atirar em terroristas, mercenários e robôs, o game traz de volta o consagrado modo cooperativo contra zumbis. Este modo coloca quatro jogadores tentando sobreviver contra hordas intermináveis de zumbis. Não é a fórmula mais original de todas, mas é uma adição que vem dando certo desde World At War e continua funcionando aqui.

O modo zumbi aproveita um sistema similar a busca de partidas do multiplayer e possui até um ranking próprio para indicar o nível de cada jogador. As partidas – ou tentativas desesperadas de sobrevivência – acontecem em um dos quatro mapas disponíveis ou ainda na versão Tranzit, onde um ônibus aparece para levar os jogadores ao próximo cenário, juntando os quatro mapas em uma “campanha” só, o que é uma novidade bacana para deixar a matança mais dinâmica.

É uma experiência divertida que apresenta diversas opções para lidar com os mortos vivos, como montar armadilhas, comprar armas melhores e reforçar as tradicionais barricadas nas janelas. Tudo isso ambientado em um futuro sombrio com um senso de humor negro bem legal.

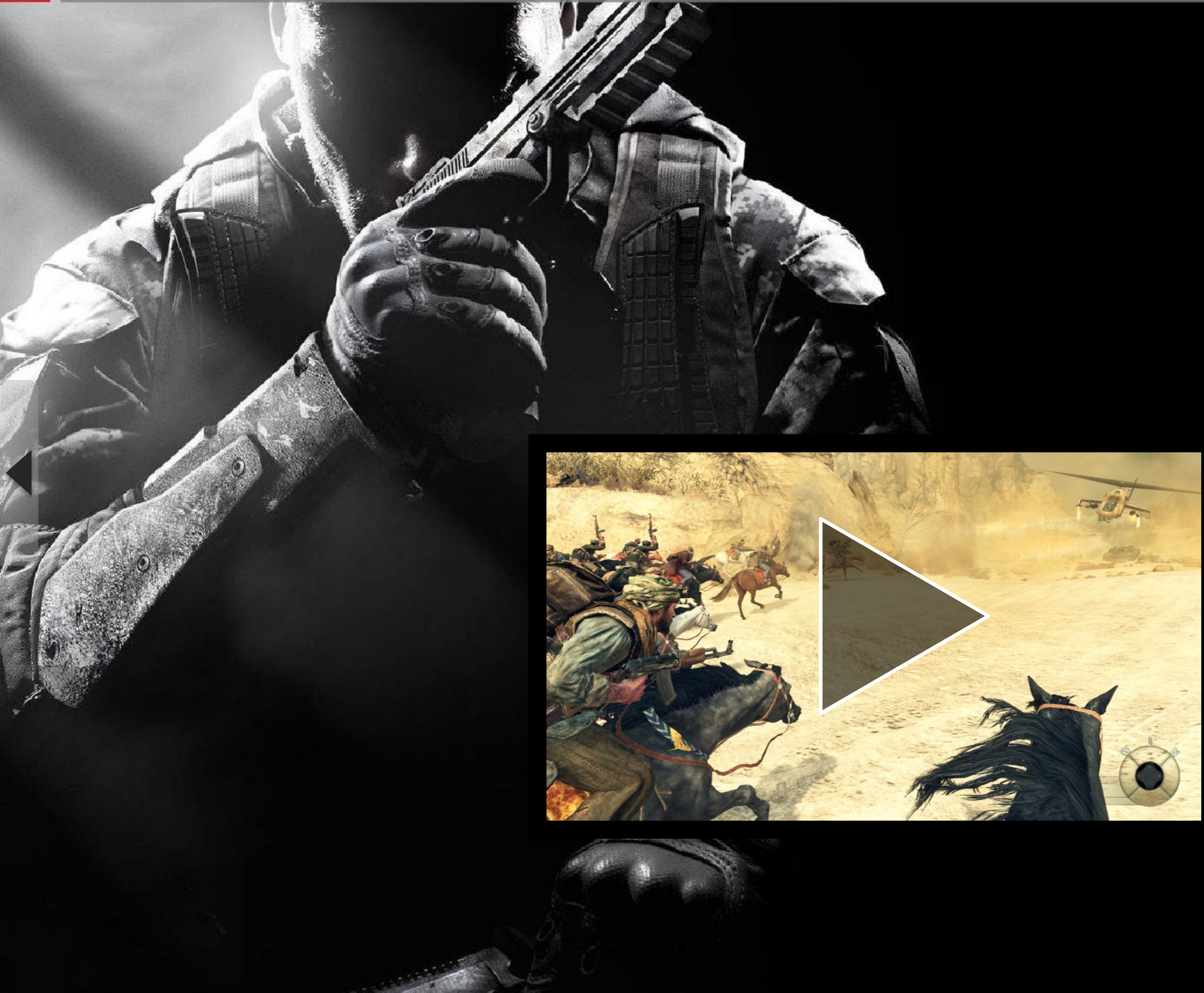
Isso fecha o pacote Call of Duty: Black Ops 2. O game traz sim diversas novidades, mas ao mesmo tempo insiste em erros antigos e de certa forma se afasta de certos pontos positivos de sua origem. A qualidade do título fica por conta do visual polido, da excelente jogabilidade e do grande valor de replay do seu multiplayer.

Há quem diga que a franquia precisa de um tempo para respirar. É difícil discordar da ideia, mas com tanta grana entrando nos cofres da Activision todos os anos, é improvável que isso aconteça, visto que a cada ano novos recordes de vendas são batidos.

Se os desenvolvedores estão poupando recursos para lançar uma versão revolucionária (quem sabe na próxima geração de consoles), é difícil saber. Talvez essa expectativa continue turbinando a venda de muitas novas edições, sem jamais se tornar realidade. Ou talvez não. O fato é que Call of Duty: Black Ops 2 é simplesmente Call of Duty. É um jogo renovado, com certeza, mas não inovador. Ainda assim, é divertido e viciante o bastante para vender como água e manter um público fiel. Resta saber até quando esta fórmula vai render.









Avaliação

Visual	■■■■□
Gameplay	■■■■■
Áudio	■■■■□
Roteiro	■■□□□
Fator Replay	■■■■■
Inovação	■■□□□
Multiplayer	■■■■□
Diversão	■■■■■

+ **Enredo futurista**
+ **Ótima jogabilidade**
+ **Zumbis**
− **Campanha confusa e superficial**
− **Sem Servidores Dedicados**

GAME OVER

CONTINUE?

> YES   NO

NA PRÓXIMA EDIÇÃO



HITMAN: Absolution

VERSUS

portal BOX

GIRLS OF WAR

PLAYERTWO

TAKEIT GAME

GAMES GERAL

XboxPLUS

Rock Games!

NERDS SOMOS NOZES

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura